『ポケモン FR/LG』で登場した謎の島々の正体判明!!

2004 vol. 108

ニンテンドードリーム Nintendo DREAM

GC&GBAのことならニンドリにおまかせ!!

3/21

特別付録つき

定価 490 YEN

毎月6日と21日発売!

平成12年9月12日第三種郵便物認可　平成16年3月21日発行(毎月2回6日・21日発行)
第9巻第5号(通巻108号)

別冊付録

あの伝説のゲーム雑誌が復活!?

ファミリーコンピュータマガジン 復刻版

ファミコンミニ10本のウル技も満載!

スーパーマリオブラザーズ
ゼルダの伝説1
ドンキーコング
アイスクライマー
エキサイトバイク
パックマン
ゼビウス
マッピー
ボンバーマン
スターソルジャー

◆新作情報もたっぷり

ゼルダの伝説 4つの剣+
星のカービィ 鏡の大迷宮
カスタムロボ バトルレボリューション
メタルギアソリッド ザ・ツインスネークス

45ページ総力特集

攻略&インタビュー

ポケモンのクリエイターも登場!!

ポケットモンスター ファイアレッド/リーフグリーン

©2003 Pokemon. ©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ポケットモンスター・Pok'emonは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

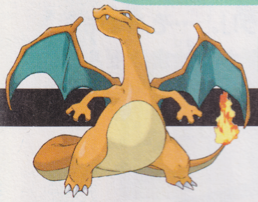
2004
3/21
Nintendo DREAM
ニンテンドードリーム
vol.108

Cover Design 大條 千鶴子

発　行　(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5　共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544 (販売業務)

編集・広告　(株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287

©毎日コミュニケーションズ／ambit 2004 禁無断転載



CONTENTS

特集

期待のシリーズ3作目！ CDとゲームを楽しもう
12 ●45ページの大攻略＆ロングインタビュー
ポケットモンスター ファイアレッド リーフグリーン
開発者ロングインタビューは88ページから

待望のゼルダコレクションの情報もあるよ
4 ●チャートで、3本のなかからキミにピッタリのゲームを選ぼう！
ゼルダの伝説 4つの剣+

ストーリーやコピー能力を解説するよ
57 ●ストーリー＆8つのコピー能力を大公開！
星のカービィ 鏡の大迷宮

飯田和敏さんがファンブックを制作中？
104 ●3月11日の発売前に、基本操作を解説
メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス

新作ソフト・攻略＆情報ページ

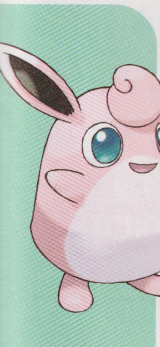
基本アクションを覚えよう！	100	カスタムロボ バトルレボリューション
3月18日の発売までもうすぐ	64	機動戦士ガンダム 戦士達の軌跡
第2話をポイント攻略	108	逆転裁判3
3DスパイACT	66	ROGUE OPS
期待のRPG	62	ホームランド
サウンド情報	124	特別企画　ソニックシリーズ サウンドスタッフインタビュー

自慢の別冊付録
ファミリーコンピュータマガジン復刻版
●ファミコンミニの10タイトルを懐かしい誌面で大攻略！

大好評の連載企画

84	●任天堂の質問箱	83	●読者プレゼント
120	●ニュースのページ・ニンドリスクランブル	49	●ニンドリ学園 COLORS
114	●ドリームキングダム	73	●ゲームソフトファンクラブ
112	●ドリテク鮮果場	96	●すすめ！ 天任家族　by はやのん
98	●どうぶつの森e+ 村じまんフェスタ	78	● マッスルの闇鍋
56	●ニンドリランキング	54	●デス仙人の教えてあ・げ・る
126	●ランキング研究所	120	●みすずリンクのNewsDREAM
128	●NEXT 2 WEEKS	55	●N.D. AROUND THE WORLD/大渕豊
129	●GC&GBAソフト発売スケジュール	80	●Vol.105 当選者発表／マッスルアンケート

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。



©2003 Pokemon. ©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
ポケットモンスター・Pok'emonは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。.

GC ニンテンドーゲームキューブ

か	カスタムロボ バトルレボリューション	100・112・128
	機動戦士ガンダム 戦士達の軌跡	64
さ	スター・ウォーズ ローグスコードロンIII	113
	ゼルダの伝説 4つの剣+	4
	ゾイドバーサス2	113
た	大乱闘スマッシュブラザーズDX	113
	007 エブリシング オア ナッシング	70
	テイルズ オブ シンフォニア	113
	どうぶつの森e+	98
は	ホームランド	62
ま	ミッション：インポッシブル-オペレーション・サルマ-	72
	メダル オブ オナー ライジングサン	112
	メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス	104
ら	ROGUE OPS	66・128
わ	ONE PIECE グランドバトル！3	112

GBA ゲームボーイアドバンス

あ	アイスクライマー	別冊
	エキサイトバイク	別冊
	SFアドベンチャー ZERO ONE SP	72
	おしゃれワンコ	72
か	カードキャプターさくら(さくらカード編) ～さくらとカードとおともだち～	71
	逆転裁判3	108
	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶシネマランドの大冒険	71
	鋼鉄帝国 from HOT・B	72
さ	スーパーマリオブラザーズ	別冊
	スターソルジャー	別冊
	ゼルダの伝説1	別冊
	ゼビウス	別冊
た	007 エブリシング オア ナッシング	70
	デジモンレーシング	71
	ドンキーコング	別冊
な	NARUTO-ナルト-最強忍者大結集2	63
は	パックマン	別冊
	星のカービィ 鏡の大迷宮	57
	ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン	12・88
	ボンバーマン	別冊
ま	マッピー	別冊
	ミッキーのポケットリゾート	71
ら	ロックマン ゼロ3	70

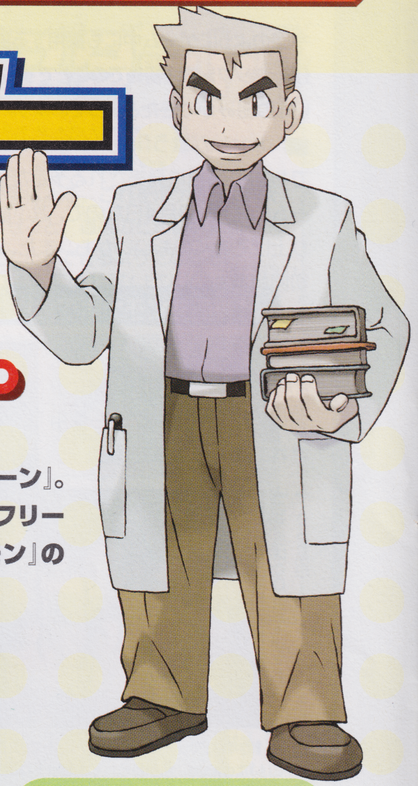
ファン待望の『ゼルダコレクション』いよいよ配布スタート！

クラブニンテンドーでは、ファン待望の『ゼルダコレクション』の配布が、3月18日よりスタートすることが決定！『4つの剣+』を買って登録するとかなりお得

>> 6・84ページ

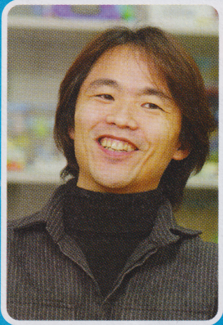
ポケットモンスター ファイアレッド/リーフグリーン

ゲームフリークの開発者インタビュー



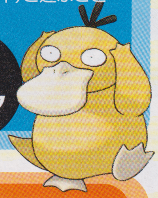
大ヒット街道をばく進中の『ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン』。今回のニンドリ恒例のロングインタビューは、東京・下北沢にあるゲームフリークをお訪ねして、『ポケモン』最新作の開発秘話を聞いてみました。『ポケモン』の次の展開もちょっぴり話してくれたので、じっくり読んでね。

ディレクター



増田順一さん

ますだじゅんいち●1968年神奈川生まれ。ゲームフリーク取締役開発本部長。好きなポケモンはコダック。趣味は子ども(1歳半)と遊ぶこと



054 コダック

プログラムリーダー

渡辺哲也さん

わたなべてつや●1969年埼玉生まれ。ゲームフリーク プログラマー。好きなポケモンはラフレシア。趣味は競馬やダラダラすること

045 ラフレシア

株式会社ポケモン広報

近藤孝直さん

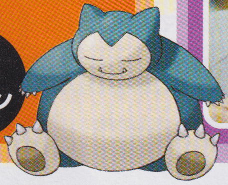
こんどうたかなお●インタビュー中では「広報」として登場の株式会社ポケモンの広報担当者。好きなポケモンはニョロモ

060 ニョロモ

プランニングリーダー

西野弘二さん

にしのこうじ●1971年東京都生まれ。ゲームフリーク プランナー。好きなポケモンはカビゴン。趣味は小物集め



143 カビゴン

グラフィックデザインリーダー

海野隆雄さん

うんのたかお●1973年東京生まれ。ゲームフリーク デザイナー。好きなポケモンはフシギバナ。趣味はアイドルのビデオ編集

003 フシギバナ

60歳の人も遊べる『ポケモン』を合い言葉に開発がスタート

©2003 Pokemon. ©1995-2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.
ポケットモンスター・Pok'emonは、任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。

パッケージが気に入って『ポケモン』の世界に

―― 『ファイアレッド・リーフグリーン』の発売おめでとうございます。今作をつくるにあたって、みなさんの仕事の役割を教えてください。

増田　ディレクターです。企画がメインの仕事で、それから曲も若干つくりましたね。

渡辺　僕は相変わらずプログラマーで。今回はプログラムのリーダーをやりました。

西野　企画全般です。シナリオからシステムまわりまで、いろいろやりました。まあ…増田の下っ端みたいなもんです（笑）。

海野　僕はグラフィックリーダーをやらせていただきました。

―― 海野さんはニンドリ初登場なんですよね。確か、ポケモンチームには『ルビー・サファイア』のときから参加してるんだとか。

海野　はい。『ルビー・サファイア』の開発途中から入りました。2月でちょうど2年になります。

―― 今回、チームに加わって、どんなことを感じましたか？

海野　緊張…ですね…。

―― ディレクターが怖いとか（笑）。

増田　オレが恐いのかあ（笑）。

一同　（笑）

海野　いやいや（笑）。『赤・緑』の発売日は、一般人として買いに行ったんです。だから、そこから本当にポケモンを好きになったところがありまして…。

―― 当時は、何をしてたんですか？

海野　フリーターに近いことをしてたと思います。大学を卒業して、職にあぶれて、どうしようと考えていた時期で（笑）。

―― 発売前から『ポケモン』に興味があったんですか？

海野　いいえ。最初はテレビCMを見てもそれほど買う気にはならなかったんです。でも、パッケージのフシギバナのデザインを見て「これ、すっげーカッコいいな～！」って思って買ったんです。

―― ほう！（笑）。

増田　パッケージ買いか（笑）。

渡辺　しかも『緑』か（笑）。

一同　（笑）

←発売からちょうど8年。いま見るととても懐かしい『ポケットモンスター緑』。このパッケージが1人の人生を変えた？

海野　最初に「モンスターが交換できる」という話を聞いて、興味があったんで買いに行ったんですよ。そこで『赤』と『緑』が並んでて、フシギバナのデザインを見たときに「背中に花が乗ってるよ、なんだこのデザイン！」って思って（笑）。これはぜひ買ってプレイしなきゃと。で、最初にオーキド博士からフシギダネをもらったとき「これが、背中に花が乗ったアレになるのか～！」って想像がついたときは、ものすごい期待感がありましたね。

―― それはとても幸せな『ポケモン』との出会いをしましたね。

海野　そうですね。それで実際やってみて面白かったですし。それからは一ポケモンファンとして、いろいろな仕事をやってきて…。だから今回、機会があってゲームフリークに入って、この仕事のグラフィックリーダーに任命されたときには「オレでいいんですか？」って思ったくらいなんです（笑）。

―― それで緊張したと。

海野　ええ。常に緊張しながらも、昔の『ポケモン』の大切な部分も残したいと思いつつ、自分の色も出していきたいという気持ちで仕事をしましたね。

『Fレッド・Lグリーン』の構想は3年前からあった

―― ところで『Fレッド・Lグリーン』の売上げがとても絶好調ですね。

増田　毎回、発売されるとドキドキするんですけどね（笑）。

―― お店に行くと『Fレッド』のほうが先に売り切れたりしてますけど、どういう分析をされていますか？

増田　やっぱりリザードンというキャラの強さがあるんでしょうね。それに、ヒトカゲが進化すればリザードンになるっていうことを、みんな知ってるわけじゃないですか。そのうえで『Fレッド』か『Lグリーン』を選ぶとしたら、やっぱり『Fレッド』になるんだろうな…という気がしますね。

―― 旧作の『赤・緑』のときも『赤』の売り上げが良かったんですか？

増田　はい、少し『赤』のほうが多かったです。はじめに『赤』が売れて、それが店頭からなくなると、今度は『緑』が売れると（笑）。それで最終的な売れ行きはほとんど同じになるんですけどね。

―― ところで『ルビー・サファイア』の次のソフトは、それらのバージョン違いという展開を予想する人が多かったと思うんですよ。それが、いい意味で裏切られましたね。

増田　大変なんですよ。みんなの期待を裏切るのが（笑）。

―― （笑）。どういういきさつで『赤・緑』のリメイクを出すことになったんですか？

増田　じつは今回の『Fレッド・Lグリーン』の企画は、『ルビー・サファイア』の前から考えていたんです。

―― そうなんですか。それはいつ頃から？

増田　いまからだいたい3年くらい前ですね。

―― GBアドバンスが発売された頃ですね。

増田　そうです。『ルビー・サファイア』という新しい作品を作る前に、まず『赤・緑』をGBアドバンスに移植して、そこから順番につなげていきたいという構想があったんです。

―― なるほど。それがなぜ『ルビー・サファイア』を先に出すことになったんですか？

増田　『金・銀』を出すときは、『赤・緑』を拡張して新しい世界を作るという形だったので、今回はそれを逆にしてみたいな…と（笑）。

―― みんなの期待を裏切ろうと（笑）。

増田　そういうふうにすると、『ルビー・サファイア』は新しいポケモンで埋まっているじゃないですか。それで、ひとつ前のポケモンも『ルビー・サファイア』に入るような構造をつくっておいて、後から『Fレッド・Lグリーン』を出して、それでどっちから先にプレイしても大丈夫というのをやってみたかったんです。

―― じゃあ、『Fレッド・Lグリーン』の製作期間はけっこう長かったんですね。

増田　いえ、制作自体は『ルビー・サファイア』が終わってから取りかかってます。

―― そうなんですか。じゃあ1年くらいで…？

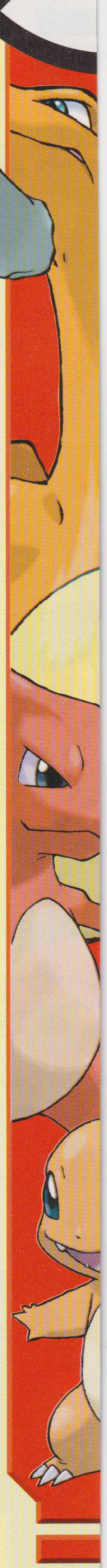
増田　だからしんどかったんですよ。「早いっちゅーねん」って（笑）。でも、ちょっとパワーアップしすぎたかもしれないくらいの勢いでつくりました（笑）。1年でやるプロジェクトじゃなかったのではないかと思うくらい大変でしたね。

「60歳でもできるゲーム」を開発コンセプトに

―― それにしても、発売日の発表（1月15日）から発売（1月29日）まですごく急でしたね。

広報　いろいろと事情がありまして…。まず、完成したらなるべく早く出そうという考えがあったんです。なおかつ『ポケモンコロシアム』などの他のタイトルの発売時期とも被らないようにしつつ、「最短で出せるのはいつか？」と考えてまして。だから「この日あたりに出せそうだ」というのが決まってから、けっこうバタバタしちゃいましたね（笑）。

―― 1日でも早く出そうということなんですね。でも、1年という短期間でつ



くったわりには、巷で言われる「リメイク」に収まっていないスケールになりましたよね。

増田　そうですね。『Fレッド・Lグリーン』というタイトルは早い時期につけたんですけど、『赤・緑』の移植というより、新しい色にしたいと考えたんです。『ポケモン』の歴史を語るとき、「これもひとつのソフトなんだ」って言ってもらえるようにしたいと。そこの部分を突き詰めてやっていったら、いろんな要素がいっぱい入ってしまったんですね（笑）。

――　その新しい要素を入れていくなかで、いちばん重要視したのはどんなところですか？

増田　『ルビー・サファイア』の開発の後半の頃から考えていたことなんですけど、女の子というか、普段はゲームをしない人の視点でソフトを見てみたいなと思って…。業界的にもゲームがどんどん難しくなっていると言われていますけど、そこを改めて確認してみると、ゲームのすごさがわかる、わからないという以前に、「ロールプレイングってなんだっけ？」という、大元のところでわからないっていう人がけっこういるんですね。それにゲームのなかの階段やドアが記号化されて、わかりにくくなっているし。

――　前のインタビューでも、杉森さん（杉森建＝今作のアートディレクター）のお父さんが『ポケモン』をやっていて、出口がわからずに、主人公の家から外に出られなかったというエピソードがありましたね（笑）。

増田　そうそう、そういう話をいっぱい聞いてたので、どうにかしたいと思っていたんです。そこで、女の子とかお母さんもターゲットにしたソフトを作りたいと考えまして、ひいては「60歳でもプレイできるゲーム」を作りたいというところから、このプロジェクトが始まったんです。

――　その「60歳」というのは具体的にイメージしている人はいるんですか？

増田　もう60歳をすぎてるんですけど、ウチの親とか。

――　ほう。ご両親はこれまでの『ポケモン』をプレイしたことはないんですか？

増田　ないんです。

――　そこで、今作は絶対にプレイしてもらおうと。

増田　プレイさせました。そうしたら…（左手でSPを持って、右手の人差し指でボタンを打つポーズをとりながら）こうやってました。

一同　（爆笑）

増田　「電卓じゃないんだから！」って（笑）。それでも、ちゃんとポケモンもつかまえられるようになって。とりあえず「『ポケモン』はおもしろいのかも…」と感じてくれるところまで遊んでもらえればいいと思ってるんです。たぶんクリアはできないでしょうけどね（笑）。

40歳以上の人にも便利な「あらすじ機能」

――　「60歳でもプレイできるゲーム」の話に戻すと…。

増田　そのへんではスタッフに苦労をかけたと思うんですけどね。

――　グラフィック担当の海野さんはどんなところで苦労しましたか？

海野　最初の頃は、家の出入り口や階段を何パターンも作って、増田に見てもらっては「これじゃない」って言われて（笑）。その点に関しては、かなり気を使ってつくりましたね。

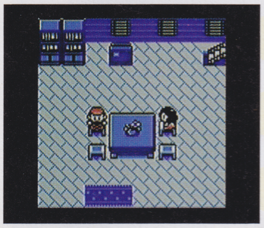
増田　部屋のなかはけっこう…ね。

海野　部屋のなかは相当の作り直しがあったので、なかなか主人公の家から他の仕事に移れなかったんです。

他のところへ作業を進めたくても、まずそこを押さえなくちゃいけない。基礎の部分をつくるのが、今回はとても苦労しましたね。

――　主人公の家ができないと、ほかの家のデザインに入れないわけですね。

増田　各町にいろんな建物があるので、まず自分家ありきだったんです。



↑上が前作、下が今作の主人公の家。大きな変更があったことは一目瞭然。出口はちょっと外に出っ張って見つけやすくなってるし

――　渡辺さんがプログラム面で苦労されたところは？

渡辺　やっぱり「あらすじ機能」に尽きるでしょう。僕は最初、「絶対しんどいからやめてくれ」って言ったんですけど、増田と、そのプログラムを担当する人間が意欲満々に「やります！」って言うので、「じゃあ、がんばれよ」とナマ暖かく見守ってました（笑）。

増田　絶対に面白いからやろうって言ったんですよ。ちょっと無理しちゃいましたけどね（笑）。

――　「あらすじ機能」は、すごく便利な機能ですよね。プレイを中断したときはとくに。テキストもあらすじ専用に起こしているんですよね？

増田　そうですね。

――　容量もかなり使ってるんでしょうね。

渡辺　ロム容量よりはセーブデータの容量のほうを使ってますね。セーブ容量はもうカンベンしてくれっていうくらい使ってます（笑）。

――　「あらすじ機能」を入れたのは、しばらくプレイせずに置いておくということを想定して…？

増田　それもありますけど…、40代を越えると、記憶があいまいになってくるわけですよ（笑）。

一同　（笑）

増田　あと女の子って、けっこう遊ぶ時間が空くので「あらすじ機能」があると便利かなと。それに、「あらすじ」が残っていると、中古屋さんに売りたくなくなるかもしれないし。

――　「前の持ち主はこんなとこで中断してるのかあ」って（笑）。

増田　前の人のプレイが見えちゃいますからね（笑）。

↑とても便利なあらすじ機能。前回プレイしたときに、ショップでいくら使ったのかもわかったりするのだ

広報　あのう…、「あらすじ機能」って、「ゲームがオレのこと覚えててくれた」って気がしてうれしかったりしますよね。

一同　………。

広報　…僕が寂しいだけでしょうか（笑）。

一同　（爆笑）

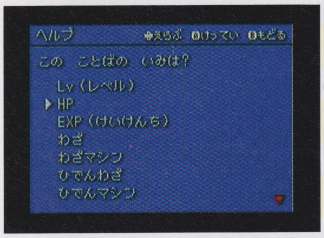
広報　電車の中で『ポケモン』をはじめるじゃないですか。するとあらすじ機能が「あなたの前回のプレイはこうでしたよね」って教えてくれますよね。それを見ると、「お、オレのこと覚えてくれてるよ！」って思うんですよ（笑）。

――　広報さんはロマンチストですね～（笑）。あと、新しい機能に「ボイスチェッカー」がありますが、これも60歳以上のユーザーのことを意識して入れるようにしたんですか？

増田　そうですね。「1回話を聞いたけど、どういう人だか忘れちゃった…」という人のためのものです。でも、「ボイスチェッカー」とか「ヘルプ」といった機能は、普段からゲームをやってる人はあんまり使わないんじゃないかと思うんですね。それで、GBアドバンスだと、LRボタンって、つい押しちゃうことがあるじゃないですか。初心者ほど、知らないうちに押すケースがあると思う

ので、わざと両方のボタンに対応させて「ヘルプ」を表示できるようにしたんです。

渡辺　そのような機能は『ポケモン』がわかっている人にとってはうざったいところもあるかもしれませんね。その辺の折り合いをつけるのがとても苦労したところではあったんですが…。



⬆プレイ中に『ポケモン』の用語などを調べることのできる「ヘルプ」。これがうざい人は、初期設定で表示できないようにすることも可能

――　企画担当の西野さんは？

西野　最初に増田から「分かりやすさを追求しよう」と言われて、システムもわかりやすくさせたうえで進化させようと。それに、言葉ひとつ取ってみても分かりにくい部分を抜き出していって、できる限り分かりやすい表現に置き換えたりして、そのへんは大変でしたね。どこまでが分かりやすくて、どこまでが分かりにくいのか、ピンとこないんです。

――　10年以上、どっぷり『ポケモン』の世界に浸かっているわけですからね。

西野　そうなんです。だから、「HP」といった、ゲームをやってる人にとっては当たり前の言葉も、ウチの家族に話をすると通じないんですよ。そういった言葉を、初心者にもできるだけわかりやすくするのはどうしたらいいんだろうと、ひとつひとつほどいていく作業が大変でしたね。

――　『ルビー・サファイア』のとき、「『ポケモン』への原点回帰」ということを感じたんですが、今回は「ゲームの原点回帰」という感じがしますね？

増田　そうですね。

――　続編をつくるときって、昔からのユーザーに向けて、複雑にしてしまう傾向ってあるんでしょう？

増田　それはありますね。

――　それをあえて分かりやすくしたというのは、やはり新しいユーザーのことを考えて？

増田　そうですね。常に新しいユーザーをふくらませて、いままでのユーザーも遊べるというのが理想だと思うんですよ。でも、いままでのユーザーだけを相手にしていると、そこから減ることしかないですよね。それでふくらませるにはどうしたらいいのかをずっと考えていましたね。それに、自分がファミコンで初めてプレイしたのは『ゼビウス』だったりするんですけど、そのように初めてやったゲームって、いくつになっても覚えているじゃないですか。『ポケモン』もそういうゲームにしたいなと思ってるんです。

人を動かす面白さがあるワイヤレスアダプタ

――　それで、今作最大の変更点は「ワイヤレスアダプタ」だと思いますが、これはどういういきさつで生まれたものなんですか？

増田　『Fレッド・Lグリーン』は『ルビー・サファイア』の制作が終わってつくりはじめたんですが、その時点では、ずっとGBAケーブルを使うことを考えていたんです。ところが去年、任天堂の岩田社長と(株)ポケモンの石原社長と話をしていると、ジャジャジャーン！って「ワイヤレスアダプタ」を出されて、「やらない？」って。ワイヤレスアダプタを使えば面白くなるのは確かなことだとは考えたんですが、自分の中では、それがなくても結構なウリを入れることができると思ってたんですよ。

――　ソフト自体を単なる移植ではないカタチでつくっていたわけですからね。

⬆CMの最後で、ワイヤレスアダプタのことが紹介されているけど、この周辺機器のすばらしさは、実際に試してみた人ならわかってるはず

増田　ところが、岩田社長から「移植ということを思わせない、新しいものを入れて欲しい」という要望がありまして。そのくらいワイヤレスアダプタはウリになるので、じゃあやってみましょうか、ということになって。それで、どうせやるなら同梱で出したいという話をしたんです。

――　無線機能の周辺機器がついて、4800円というのはかなり破格な値段ですよね。

増田　でも、ポケモンに付けるのであれば「いいですよ」って了解してもらって。やっぱりあのような周辺機器は、たくさんの人が使わないと意味がないものですからね。それに今回は時計機能がついていませんので、そのへんのコストダウンをすることで大丈夫かなとも思ったんです。

――　ワイヤレスアダプタの対応が決まったとき、どんな遊び方がされるとイメージしましたか？

増田　最初の頃は単純に、どのへんで切れるのかなあって（笑）。

――　何メートルくらい離れても大丈夫かなって（笑）。

増田　そうそう。みんな通信をしながら離れていくよねってことをイメージしましたね。

――　確かにみんなやってるでしょうね（笑）。

増田　どちらかと言うと、そのような後ろ向きなことを考えていたわけですけど、でも、それはそれで「どのへんが限界なんだろう？」って探ることが遊びとしても面白かったりするんですね。そのように、このワイヤレスアダプタという周辺機器には、人を自然に動かすような面白さもあって、グッズとしても面白いと思いましたね。

――　編集部でも実験したんですけど、20メートルはラクラク届くという調査結果でした（笑）。

増田　通信できる距離は場所によるんですけどね。間に何もなければけっこう届きますね。

――　ワイヤレスになったことで、プログラム的に複雑になったことはありますか？

渡辺　それはもう、えらい目に遭いましたね。

一同　（笑）

渡辺　ハード自体が前例のないものなんで、任天堂さんからウチの会社に来ていただいて、何ヶ月も一緒にやっていました。それに「無線」のようにある意味で不安定なものって、これまで作ったことがなかったんで…。カートリッジなんかだと正常に動くのが当然なんですよ。でも、こういう無線だと、「つながらない」ということがわりかし前提としてあるので、エラー対処などの部分は難しかったです。

――　通信するときの障害はあったりするんですか？

渡辺　人の身体はちょっと通しにくいですね。

――　じゃあ、満員電車のなかで、反対側に座って対戦するのは難しいわけですね。

増田　でも、天井とかを反射するんで、どこかに空間が空いていれば届くと思いますよ。

ワイヤレスアダプタによって遊びの世界が広がる

――　ワイヤレスアダプタによって新しい出会いも生まれそうですね。

増田　電車のなかや、モールのような商店街、それにイベント会場とかで、「ポケモンが好き」っていう人がたくさん集まったときに、仲良くなるキッカケになるといいですよね。

――　そういう意味ではイベントが待ちどおしいですね。

広報　そうですね。『Fレッド・Lグリーン』の発売後に、名古屋で「次世代ワ

ールドホビーフェア」があったんですが、すごかったですね。ワイヤレスアダプタが付いているとひと目で分かちゃうんですよ(笑)。そこでこっそり画面をのぞいてみると、ものすごい数の人がユニオンルームにいたりするんですよ(笑)。

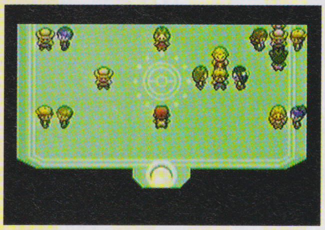
一同　(笑)

――　ユニオンルームってどのくらいの人数が入るもんなんですか?

増田　30人以上…だったかな?

――　すごい!(笑)。

増田　そのくらいの人が置けるようになっていたと思います。



↑知らない人ともチャット(文字でのおしゃべり)が楽しめるユニオンルーム。何人の人が同時に入れるのか、みんな挑戦してみて!

――　デバッグ作業はどのようにしたんですか? ゲームフリークの開発スタッフを総動員してやっとできるという数ですよね。

増田　そうですね。だから任天堂さんと(株)ポケモンさんに協力してもらいました。

――　ポケモンセンターでイベントをやる計画は…?

広報　いま検討しているところです。スペースの問題なども考えないといけないので…。

増田　そういうイベント運営なんかも想像しながら作ったんです。これまではステージの上で、1対1で通信ケーブルをつないで「交換だよ~」ってできてたのが、ワイヤレスアダプタがあると、お客さんが割り込めるようになるじゃないですか(笑)。

――　みんなが交換に殺到するわけですね(笑)。

増田　だから、ステージの人は困るだろうなあと(笑)。

――　なるほど(笑)。あと、チャット機能も、いろんな遊び方がありそうですよね。たとえば学校にもっていって、授業中にこっそりやるとか。

増田　それは狙ってます。うそです(笑)。だって、ゲーム機を学校へもっていくのを禁止してるところが多いでしょ?

――　そうなんですよね。でも、図書館とか、しゃべっちゃいけないような場所でいろんなコミュニケーションができそうですね。

増田　それに、タダでチャットができるのも大きいですよね。だから、女子高生にもやってほしいと思ってるんです(笑)。

――　確かに(笑)。電車のなかで、ロマンスが生まれたりして。そんなエピソードをニンドリで募集するのもいいかも。

増田　そうですね。でも、最初に通信したときは、相手の名前が出ないようにしてるんです。小さな子どももプレイすることも考えると、そこまではオープンにはできないなと思って。でも、一度でもダイレクトコーナーで通信して初めて、名前が出てくるようにしてるんです。微妙な気遣いをしてるんですね(笑)。

ニョロゾ

ピカチュウの出現率は低くなったの?

――　ゲームの後半で『赤・緑』にはなかった島々が登場しますが、あれはうれしいですよね。

増田　『赤・緑』とは「同じだけど、違う」という部分も入れておきたかったんです。それに、追加でステージがあると単純にうれしいですしね。あと、『ルビー・サファイア』とのつながりを考えたときに、「島々」でまとめていきたいとも思ったんです。『赤・緑』をやったプレイヤーが、そのまま『Fレッド・Lグリーン』をなぞって、「終わったよ~」という形にはしたくないなあと思ったんですね。

――　その島々って、ジョウト地方ともつながりをもっていたりするんですか?

増田　ちょっと南で暖かいところ…かな?(笑)。

一同　(笑)

――　今作と『ルビー・サファイア』、そしてGCソフトの『コロシアム』と合わせれば、ポケモンはひととおりそろうわけですよね。

増田　ほぼ。

――　ほぼ?(笑)。

増田　(意味深な笑みを浮かべながら)……。

一同　(笑)

――　今後、いろんな仕掛けを展開していこうと…(笑)。

増田　(あいまいにうなずきながら)……。

――　(笑)。まだ、何も言えないわけですね。

広報　セレビィのように『コロシアム』の予約特典ディスクでしか手に入らないポケモンもいますので、その意味で「ほぼ」ということになりますね。

――　フォロー、ありがとうございます(笑)。

――　ところで、旧作の頃のメンバーって、どのくらい残っているんですか?

増田　けっこう残っています。田尻(田尻智=今作のエグゼクティブディレクター)を入れて9人…かな。

↑ファミコンの展示会「レベルX」の会場に現れた田尻智さん。言うまでもないことだけど『ポケモン』の生みの親であり、ゲームフリークの社長さんでもあるのだ

――　海野さん以外の方は、旧作の『赤・緑』の開発に関わっていたわけですが、今回『ポケモン』の原点のリメイク版をつくるにあたって、どんなことを感じましたか?

増田　『赤・緑』はシナリオにしても何にしても、ちょっと難しめにつくられてると思いましたね。

――　1996年当時のRPGという感じはありますよね。いまみたいに何でもかんでも親切というのではなく…。

増田　そうそう。それに、『ポケモン』をずっとシリーズでつくり続けてきているので、「モノクロじゃねえか」って(笑)。

一同　(爆笑)

増田　『Fレッド・Lグリーン』を作る前に『赤・緑』をスタッフ一同にプレイしてもらって、確認し合ったんですよ。そうしたら「モノクロじゃねーか!」とか「画面狭ッ!」とか(笑)。みんなそういう感じでしたね。

――　プログラム面から見てどうですか?

渡辺　いやあ、プログラムのヘボさを感じたりはしますね(笑)。

増田　走るところとかね(笑)。

渡辺　ただ、『金・銀』をつくるときもそうだったんですけど、いつも過去の作品がどうだったかを確認しながらやってるんで、今回『赤・緑』をやっても、そんなに目新しい気はしなかったんですけどね(笑)。

――　ハードが良くなってくると、プログラムも進化しますよね。同時にプログラマーとしての力量がすごく上がってくるところもあるんでしょうね?

渡辺　いや、そんなことはないですよ。

一同　(笑)

――　ご謙遜を(笑)。

渡辺　ただ、昔はプログラムするのに、アセンブラ言語で書いていたのが、『ルビー・サファイア』からC言語に変わったっていうのはあります。でも、作っている人間は同じなんで、だから考えることも一緒だし、そんなに劇的に進歩したというのはないですね。むしろハードのスペックが高くなったことで、いいアルゴリズム(プログラムの手続き)が浮かばなかった部分をフォローしてくれるところはありますけど。だから、そんなに変わってないです(笑)。

―― 企画担当の西野さんはどうですか？

西野 そうですね…。やっぱり「いまの自分だったらこうはしてなかったなぁ」というのが結構あったりしますね。たとえば、続編がどんどん出ることによってポケモンの深みなんかが追加されてきてるわけですけど、いま『赤・緑』をつくるとしたら、「このポケモンはここには出ないよなぁ」というのはありますね。

―― 今作では、ポケモンの出現率を変えたりしたんですか？

西野 いや、今回はできるだけ変えないようにしました。『赤・緑』のリメイクみたいなところもありますので、昔プレイしていたユーザーが、「ここにあのポケモンが出たよね」っていうことを覚えていて、それを追う楽しみもあると思うんです。そこを変えてしまうと、昔のユーザーを裏切っちゃうことにもなるんですよね。

―― でもピカチュウなんか、出にくかったりしませんか？ 編集部でもトキワの森でつかまえられない者もいて、「このカートリッジにはピカチュウがいないんじゃないか」って言ってるくらいなんです（笑）。

増田 ばれちゃいました？（笑）

一同 （笑）

広報 CMで、野生のピカチュウに出会うシーンを使いたいと思って、何度もやったんですけど、出ないんですよね～（笑）。ずっと録画テープを回しながらプレイしたんですけど、ずいぶん使っちゃいましたねえ。

西野 でも、僕がトキワの森に入って最初に出会ったのがピカチュウでしたから、そんなに出にくいわけじゃないですよ。ただ、本当に出にくいポケモンもいたりします。

―― 具体的にどのポケモンが出にくいんですか？

西野 えーっと……忘れました（笑）。こっそりやってるんで、覚えてないんですよ。

一同 （笑）

西野 進化系のポケモンは出現率を低くする傾向はありますね。やっぱりつかまえたら、大事に育ててほしいですからね。

田尻智さんの文章はそのまま残したかった

―― 今回のリメイク版をつくるにあたって、あえて変えなかった点は、どんなところがありますか？

増田 シナリオですね。メッセージに関しては、『ルビー・サファイア』のときから画面の下に表示される文字数が多くなってるんですけど、今回は文字を大きくして、『赤・緑』のときのメッセージをそのまま使うようにしたんです。やっぱり田尻が書いた文章が好きなんで、そのまま残したいと思ったんですね。そこで何か新しいことをやるんだったら、田尻の文章に「足す」ことはあってもいいけど、「引く」ことはするなとメンバーには言ってたんです。

―― （しみじみと）それはとてもいい話ですね～。

増田 あと、登場する人に関しても、引くことはしていなくて、間延びするところにだけ新しい人を配置したりしてます。

―― 変わっていないと言えば、タマムシシティのマンションのなかにあるゲームフリーク開発室も…？

増田 そこも何も変えなかったですね。

―― 『Fレッド・Lグリーン』では、会社が大きくなってたら面白いと思ったんですけど（笑）。

増田 あるわけないじゃないですか、そんなこと！（笑）。

一同 （笑）

↑こちらは本物のゲームフリークの本社。同じビルのなかに大手の学習塾があって、窓には「がんばれ！受験生」の貼り紙も

―― でも、『赤・緑』から8年もたったわけだし、『ポケモン』の世界的な大ヒットで開発機材がたくさん増えてたりして（笑）。

増田 天井にはシャンデリアが飾ってあったりとかね（笑）。

西野 ビルが丸ごとゲームフリークになってたりして（笑）。

増田 それって、すごいヤな感じだなあ（笑）。

―― でも、全世界でシリーズを1億本以上も売ったんだから、それくらいのことはやってもいいんじゃないですか!?（笑）。あと、『ルビー・サファイア』の頃もそうでしたけど、タイプの相性に変更がありませんよね。バランス調整のために相性を変更しようとは考えなかったんですか？

西野 それを考えなかったと言えばウソになるんですけど、対戦をやっているユーザーさんはかなりの数になると思うんです。そこで相性を変更すると、やっぱり混乱が生じると思うんですね。だから、できる限り相性の根本的なところは変えずに、もっと違った部分でバランス調整をしようと。たとえば新しく覚えるわざを追加したり、特殊などうぐを持てるようにしたりといういことで、できる限り変更を加えてるんですね。

―― 今回もわざなどが増えて、バランス調整がすごく大変だったんでしょうね。

西野 そうですね。わざの組み合わせで『赤・緑』とは全然違ってくるので…（苦笑い）。

渡辺 （しれっとしながら）もう慣れちゃったけどね。

一同 （笑）

―― 完成するぎりぎりまで、バランス調整をしてたんでしょうね。

西野 そうですね。『ルビー・サファイア』のときから追加された「とくせい」も影響してきますし…。それで、仕事の深みがましたというか（笑）。より複雑になってきたので、検証するのが大変でしたね。

増田 やっぱりゲームのベースが『ルビー・サファイア』になっていて、その上に『赤・緑』の要素を持ってくるというのがすごい難儀だったんです。そこで、スタッフ全員に共通の認識をもってもらうのが、すごく難しかったんです。「これは残してね」とか、「これは『赤・緑』から持ってきてね」とか、「これはなくしてね」という作業を延々とやってましたね。それは非常に大変だったんですけど、個々のリーダーがまとめてくれて、ずいぶん助かった面はあります。グラフィックひとつにしても、『ルビー・サファイア』が出たことによって、そっちのほうに引っ張られてしまうんです。でも一方では「『赤・緑』ではこうだったじゃないですか」って声もあって、どこに着地点を置くのかというところが難しいソフトではありましたね。

―― グラフィック担当の海野さんが意識していたことは？

海野 もともと、『赤・緑』はモノクロだったんで、そこにただ色をつければいいということでもなくって…。自分が旧作をプレイして、モノクロの画面から感じたのはやさしい雰囲気だったんですよ。そこで色をつけたり、デザインするときに、そのやさしさを表現できればいいなあと思ってましたね。

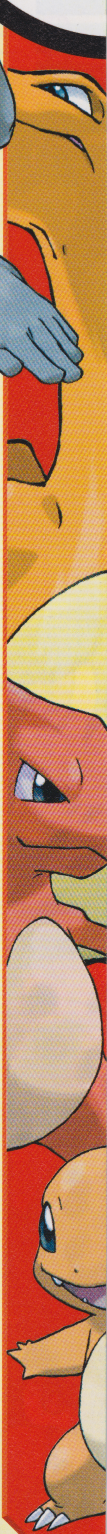
―― グラフィックでは新しい要素も入ってますよね。

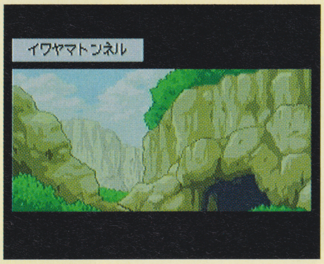
海野 そうですね。今回はカットインの絵がうまくいったんではないかなあと思っています。トキワの森に入ったときに出るような絵ですね。

近藤 CMにも使わせていただきました（笑）。

―― ゲームフリークの人たちがCM制作にも関わったりするんですか？

増田 いや、見てアドバイスするだけです（笑）。





↑大きな建物やダンジョンなどに入ろうとすると、画面に表示される「カットイン」の絵

―― なるほど(笑)。でも、今回のCMはすごくいいですよね。評判もいいでしょう?

広報 リザードンとフシギバナがカッコいいんですよね。

増田 今回のCMって、今までのシリーズとは違う感じがしますよね。カッコいい目に作ってあるなぁと。

広報 今回は、ポケモンの世界の魅力を直球で伝えられるようなCMにしてもらえるよう、広告代理店にオーダーしたんです。それが成功したということでしょうか。イベント会場などで、お客さんがCMに見入ってくれているのをみると、本当にうれしいですね(笑)。

今後は『ポケモン』の究極的なものをつくりたい

―― 『ルビー・サファイア』で登場した「点字」ですが、今作にも入ってますね。

増田 海外版でもできたのが大きいですね。アメリカだと、いろんな点字協会があったり、ヨーロッパでも国によって点字が変わってくるんです。ですから、ローカライズ(海外版への翻訳)の作業がすごく大変だったと思うんですけど、『ルビー・サファイア』ではとても協力していただいたんです。それで、点字が海外版でもできるのであれば、今回も入れておきたいなと思ったんですね。ただ、もともとは紙(チラシ)を入れないくらいの、ささやかな感じで入れていたんですけど…。

―― 紙というのは、点字の説明が書いてあるチラシのことですね。

増田 ええ。でも「紙は入れたい」という「神」の声がありまして(笑)。

一同 (笑)

増田 それで、ゲーム中の点字の数も予定よりも増やすようにしたんです。

―― 当初から点字を入れようとしていたんですね。

増田 そうです。もともと、点字というものに誰もが自然につきあえればいいと思ってるんですね。『ルビー・サファイア』をつくったときも、プレイした子どもたちが、缶ジュースのプルトップのところにあるでっぱりを見て、「あっ、これは点字だな」と気づいてくれればいいと思っていたんです。そのようなことが浸透して、『ポケモン』をプレイした子どもたちが大人になって、点字と当たり前につきあえるようになるといいなあと思ってるんです。

↑GBアドバンス版『ポケモン』のなかには必ず入っている「点字」のチラシ。薄いので手帳などに挟んでいつも持ち歩くといいかも

―― ところで2004年は、どういう『ポケモン』の展開を考えていますか?

増田 そうですね…。『ルビー・サファイア』や『ポケモンコロシアム』とつなげられるし、とにかくずかんを完成してもらいたいなあと。

―― それはユーザーさんの話ですよね(笑)。増田さん的にはどうなんですか?

増田 僕的には…ちょっと充電しようかなと(笑)。次は『ポケモン』の究極的なものをやりたいなあと思ってるんです。

渡辺 (困ったような声で)え″〜。

一同 (爆笑)

―― プログラムも究極的なものになっちゃうと(笑)。それで、増田さんは『ポケモン』の完全な新作をつくりたいということなんですね?

増田 そうですね。『ルビー・サファイア』と『Fレッド・Lグリーン』でひとくぎりしたようなところもあって。だから、もうひとつ別の『ポケモン』があってもいいんじゃないかと…なーんて言ってみたりして(笑)。

一同 (笑)

増田 そのへんはちょっと、でっかい気持ちで上を目指してみたいですね。

―― 異質な商品、ニンテンドー・ディーエスとは関係はないんですよね?

増田 あれでも何かできるといいんですけどねえ。

―― まあ、このへんの話はこれ以上聞いても、お答えいただけないでしょうね(笑)。でも今回が『赤・緑』のリメイクだったので、お次は『金・銀』のリメイクの噂があったりしますが…。

増田 ……。

―― リメイクじゃなくて、究極の『ポケモン』をつくろうと。

増田 そうですね。自分の進む道としてはそっちかなあと思っていますが…これ以上は秘密です。

―― はい(笑)。さて、開発も終わって、お休みはどうするんですか?

増田 休みは…子供と遊ぼうかなと思ってます。

―― 渡辺さんは?

渡辺 僕は家にいますよ。

一同 (笑)

―― ゲームしてたりして(笑)。

西野 僕はブラブラ買い物なんかしようかな…と(笑)。

海野 僕は休みのしょっぱなから、足の手術をしなきゃならなくて。休暇はたぶん寝たきりなんじゃないかと思います。

―― えっ! ど、どうしたんですか?

海野 いや、単純に足の裏のホクロを除去しようかと…。

―― ……がんばってください。

一同 (笑)

―― 最後に、ポケモンファンのみなさんにメッセージをお願いします。

増田 買ったら、お母さんにもやらせてあげてください。おばあちゃんも含めて一緒に遊んでください。

―― 60歳以上のおばあちゃんも。

増田 それにお父さん、お母さん、子どもの3人で、携帯電話をやらずに『ポケモン』のワイヤレスアダプタで遊んでほしいですね。

―― 渡辺さんは?

渡辺 シリーズのなかでも、ナンバーワンと言えるくらい、プレイがしやすくなったと思います。それで、今回のポケモンずかんなんですけど、テーマを「ローテク」にして、思い切って作り替えたんですよ。これまでは、シリーズを重ねていくごとに、どんどん電子手帳的になっていく傾向にあったんですけど、今回はリメイクということで紙の感覚に戻すというか、百科事典ぽいものをテーマに作りかえてみたんですね。そこでユーザーのみなさんに、どんな反響があるのか聞いてみたいですね。

―― ご意見のある方は、ゲームフリークかニンドリ編集部にぜひお便りを!(笑)。カビゴンこと西野さんは?

西野 ゆっくりのんびり遊んでもらいたいです。早解きせずに、メッセージひとつひとつちゃんと読んでプレイしてください。まわりの感想を聞いてみると「あっというまに解いちゃった」とか聞くとちょっと…。

渡辺 でもさあ、僕らもほかのゲームやるときは、早く解いちゃったりするよね。

西野 そうなんだよね(笑)。

一同 (笑)

海野 僕はユーザーさんにお願いしたいのは、端から端まで歩いて欲しいということですね。いろんなところを見て欲しいです。昔やった人は「どこが変わってるんだろう?」、初めての人は「こんなところにこんなのがあったんだ!」という感じで。歩けるところは行き止まりでもとにかく歩いてほしいと思っています。

―― ありがとうございました。

ゲームフリークのみなさんにまだまだ話を聞いてみました

趣味は何ですか？

増田　趣味も忘れるぐらい忙しくて(笑)。もともとは、曲を作るのが趣味なんですけど、最近は全然作ってないですね。映画を観るかというと…そんなに観なくなってきてるんで。

――　じゃあ、お子さんと遊ぶのが趣味なんですね。いまおいくつなんですか？

増田　まだ1歳半です。

――　可愛い盛りですね(笑)。渡辺さんの趣味は？

渡辺　僕は、ダラダラすることです。

一同　(笑)

渡辺　いろいろやりますけど、基本的に僕はダメ人間なんで。ギャンブルやら何やら、自分の好きなことをするのがいちばん楽しいんです。

――　西野さんは？

西野　(少し照れながら小声で)そうですね…小物収集とか…。

――　何を集めてるんですか？

西野　ガチャガチャとか、食玩とか。暇さえあれば何でも集めてるんです。おかげで荷物がすごいことになっていますけど(笑)。

――　ポケモンも集めてるんですか？

西野　ええ。あればとりあえず手当たり次第に。

――　もちろん、メーカーからポケモングッズはもらえるんですよね？

渡辺　西野は自分で手に入れるのが好きなんです(笑)。

一同　(笑)

――　何が出てくるかっていう、ドキドキ感がいいわけですね。

西野　だから趣味は、買い物なんです。

増田　すごく偏ってる買い物だけどね(笑)。中野あたりに出没したり。

――　おたく系のお店がいっぱいありますからね(笑)。

西野　あと秋葉原周辺にもよくいます(笑)。

――　(笑)。海野さんの趣味は？

海野　わりといろいろと趣味を持っています。スノーボードをやったり、あんまり言いたくない趣味としては…、家でアイドルビデオの編集とか…。

一同　(笑)

海野　「鑑賞」じゃなくて「編集」ですからね！(笑)

――　アイドルって誰なんですか？

海野　(増田さんに)言っちゃっていいんですか？

増田　いいよいいよ、どんどん言って(笑)。

海野　えっと、…松浦亜弥、です。

渡辺　やっぱな。

海野　ああ、恥ずかしくなっちゃった(笑)。

一同　(笑)

――　いま、あややは『ぷよぷよフィーバー』でキャンペーンをやってますね。

海野　だから、エアチェックが大変なんです(笑)。

関心があることは？

増田　ユビキタス、ですね。

渡辺　なんじゃそりゃ？

――　キャベツとか、いろんな商品にICのタグをつけて、それで賞味期限などがわかったりするという…。

増田　どこでもいつでもつながる感じがいいですよね。

――　じゃあ、究極の『ポケモン』はユビキタスで？

増田　というか、「ユビキタス」っていう言葉そのものがヘンじゃないですか。「覚えらんねえ！」くらいの勢いがあって。人によっては全然知らない言葉なんですけど、ちょっといいんじゃないかと思っています。その意味で、けっこう関心がありますね。

――　渡辺さんが関心を持ってることは？

渡辺　僕は面白いことなら何でも、手当たりしだいに。

――　具体的には？

渡辺　フツーに競馬とか。年がら年中、休みがあれば競馬場に出かけてます。ウチの会社ってけっこう競馬好きが多いんですよ。僕とあと、昔からいる森本(森本茂樹＝バトルディレクター)が伝道師になっていて、ゲームフリークのメンバーに競馬の良さを伝えてきたんです(笑)。

――　いちばん勝つときって、どのくらい儲かるんですか？

渡辺　そんなに儲かった覚えはないですね。かなり昔の有馬記念のときに…。でも、僕らが伝道した人間のなかに超穴党がいまして、彼らが目もくらむような金額を当てたりするので、伝道師としては影がちょっと薄くなっていますね(笑)。

――　ゲームフリークから競馬ゲームを出そうっていう企画はないんですか？(笑)。たとえば『ポケモンダービー』とか。

渡辺　それはないでしょう(笑)。

――　それは残念(笑)。で、西野さんが興味のあることは？

西野　さっきの話の続きになっちゃうんですけど、やっぱり小物系(笑)。どうやって物に価値が付くのかとか、どういう物が欲しがられるのかとか、そういうところに興味がありますね。

――　ガシャポンをやりながらマーケティングを実践しているわけですね！

西野　ものすごくいいことを言っていただいてる。

一同　(笑)

増田　(しらじらしく)仕事熱心やな～。熱心すぎるよ(笑)。

――　(笑)。でもガシャポンって、ポケモンの出現率と似たようなところがありますよね。

西野　そうですね。まったく参考にしてないと言えばウソになります(笑)。どういう物が欲しいのか、どういうふうにしたら欲しがられるみたいなことは参考になりますね。それに、1つだけ数を少なくして、とれないようにしたりとか。

――　それがポケモンの出現率にも結びついてくると(笑)。

渡辺　たまに透明で色がついてないレアなフィギュアが出てきたりしますけど、「こんなのいらないから色つきのをくれ！」って言いたくなりますよね(笑)。「ブロンズバージョンとかいらんっつーの！」って感じで(笑)。

西野　数が少なければ価値があると言われるんで、世の中がちょっとおかしいなと思うところもありますよね。僕は欲しい物をできるだけ適正価格で買うように心がけていますけど(笑)。

――　最後に海野さんは？

海野　目に入る物はみんな興味が湧きます。流行り物に弱いっていうのもありますね。

渡辺　ミーハーだから(笑)。

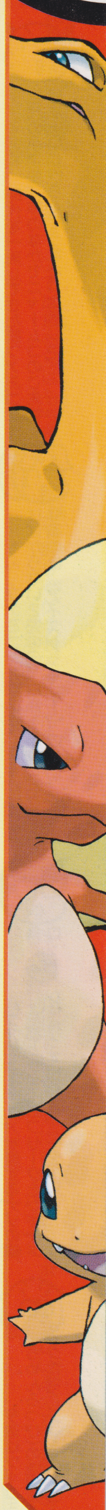
一同　(笑)

海野　最近はダーツを始めてるんです。とりあえず新しいことには何でも飛び込んでみるようにしていて…。「おいしいとこ取りしてる」って言われればそれまでなんですけど(笑)。

――　最近のダーツは針を使ってないから安全なんですよね。

海野　ええ。それにダーツひとつで、ものすごい数のゲームがあるんですよ。奥深さを知りました。ほかにも最近、演劇を見に行ったりもしますし、コンサート行ったりもしますし…。

増田　コンサートねぇ…。最近「そっち」に偏ってみえるのは気のせい？

一同　(笑)

END